АДЕПТ

Когда дар впервые пробудился во мне, я вгляделся внутрь себя. Я изучал себя. Я увидел то, что меня ограничивало – и преодолел это. Я узнал о своих слабостях – и принял их. Я продвигался в самое нутро, пока в моих руках не оказался источник той силы, что наполняла меня; и когда я нашел его, я замкнул его в себе.

Быстрый, точный и смертоносный; я – остров спокойствия посреди бури сражения. Некоторые люди не могут понять мои истинные способности. Другие не могут понять, почему я решил направить их внутрь себя, вместо того, чтобы красоваться напоказ. Но я знаю, зачем я это делаю.

Потому что в конечном счете, когда машины откажут, а магия вновь покинет этот мир – я останусь, и этот покой внутри останется со мной.

Адепт – это пользователь магии, который замыкает потоки астральной энергии внутри себя, чтобы раскрыть и расширить потенциал своих физических способностей. Внутренний покой и совершенное тело адепта дают реализуют себя в невероятной скорости и выносливости на пике человеческих возможностей или даже превышающих его. Их боевое мастерство и контроль над собой становятся предметом зависти для многих.

СОЗДАНИЕ АДЕПТА

1. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек**, **дварф**, **эльф**, **орк** и **тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов; выберите один из них.

2. Определите свою внешность

Мудрый взгляд, настороженный взгляд, сияющий взгляд
Без волос, короткая стрижка, длинные локоны
Чистая кожа, татуированная кожа, плотная кожа
Превосходное телосложение, коренастое, гибкое

3. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего**, либо придумать свои собственные.

4. Установите свои базовые характеристики

Вы обладаете пятью характеристиками: Бдительность, Сноровка, Выносливость, Знание и Влияние. Наиболее важными для вас являются **Сноровка** и **Бдительность**.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Помимо того, вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую.

5. Установите наборы очков сущности и кармы

Вы начинаете игру с 6 очками сущности и 3 очками кармы.

6. Выберите снаряжение

Выберите по одной опции из предложенных:

Броня: *укрепленный жилет*, *чары защиты*
Оружие: *2 пистолета*, *2 одноручных оружия ближнего боя* или *композитный лук*

7. Выберите 2 контакта

Настоятель храма, оружейник, организатор подпольных боев, владелец чайного клуба, солдат якудза, коллекционер магических артефактов

8. Установите долги и услуги

Впишите имя одного из других других бегущих вашей команды в одну из пустых строк утверждений, указанных в секции **ДОЛГИ И УСЛУГИ** своего игрового буклета. Каждый раз, когда вы устанавливаете долги или услуги, вы формируете 1 Узы с теми персонажами, которых вы указали. Чем больше у вас уз, тем лучше.

9. Стартовые средства

Вы начинаете игру с 1.500 ¥ на своем кредстике.

10. Стартовые ходы

Вы имеете доступ ко всем базовым и вторичным ходам.

Вы начинаете игру, обладая ходом ***Усиленные способности***, а также ***Пушки Акимбо*** или ***Удержание до сдачи*** (на выбор). Помимо того, вы можете совершать ходы ***Астральная проекция*** и ***Насыщение фокуса*** (см. секцию, посвященную магии).

АДЕПТ

Игрок

Уличное имя

Реальное имя

ВНЕШНОСТЬ

Глаза:

Волосы:

Тело:

Стиль:

Другое:

ДОЛГИ И УСЛУГИ

_______________ преподал мне важный урок о самоконтроле.

_______________ помог мне найти свое место в тенях.

Я убил кое-кого для _______________ .

Я обучил _______________ тому, что предназначено только для мастеров.

МЕТАТИП

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Бдительность

Сноровка

Выносливость

Знание

Влияние

Сущность

Карма

Броня

БРОНЯ

Тип

Бонус

РАНЕНИЯ

ОПЫТ

ОРУЖИЕ

Тип	Дистанция	Урон	Боезапас	Свойства

СНАРЯЖЕНИЕ/КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

ХОДЫ АРХЕТИПА

■ **Усиленные способности**: когда вы **концентрируете потоки энергии астрала в своем теле, чтобы усилить свои способности**, потратьте 1 сущности и бросьте +Характеристика, которую вы хотите усилить. На 10+ показатель выбранной характеристики увеличивается на 1 до окончания текущей сцены. На 7-9 вы увеличиваете показатель одной характеристики, но уменьшаете показатель другой взамен на аналогичный период времени.

☐ **Пушки Акимбо**: когда вы **решаете устроить *Рок-н-ролл*, имея по одноручному огнестрельному оружию в каждой руке**, вы можете потратить 1 сущности. Если вы это делаете, до конца боя вы применяете один из следующих эффектов:

- ☐ На 10+ вы наносите +1 урона.
- ☐ На 7-9 выберите одно из последствий хода *Рок-н-ролл*, но оно будет работать следующим образом:
    - если вы едва задели цель, другой противник или объект позади цели также получают 2 урона;
    - если вы подвергаете себя опасности, вы используете противника в качестве живого щита; противник примет на себя половина урона или эффекта входящих атак (другая половина остается вам);
    - если используете дополнительный боезапас, один из противников ныряет в укрытие и оказывается подавлен огнем, не имея возможности выйти.
- ☐ Если ваше оружие остается без патрон, вы можете использовать метнуть обойму, нанося 1 оглушающего урона.

☐ **Удержание до сдачи**: когда вы **наносите урон своему противнику в ближнем бою**, заместо убийства вы можете использовать специальный прием, чтобы заставить их сдаться. Если противник обладает какой-то естественной защитой, которая мешает вам касаться их (например, огненные элементали), вы можете потратить 1 сущности, чтобы свести угрозу на нет.

☐ **Убийственные руки**: когда вы **наносите урон своими безоружными атаками**, потратьте 1 сущности, чтобы нанести физический урон заместо оглушающего.

☐ **Шестое чувство**: когда вы **открываете свой разум в поисках скрытых знаков и мистической информации в своем окружении**, потратьте 1 сущности и бросьте +Бдительность. На 10+ вас невозможно застать врасплох. На 7-9 получите +1 к следующему ходу *Сохранять хладнокровие*.

☐ **Превосходный контроль**: когда вы **проявляете желание взять полный контроль над своими эмоциями, реакцией и невербальными повадками**, бросьте +Влияние. На 10+ вы демонстрируете любые эмоции или реакции на свое усмотрение, при этом, отличить их от естественных практически невозможно. На 7-9 вы сохраняете контроль над собой, но (выберите 1):

- это утомляет; получите 1 оглушающего урона;
- ваш удается контролировать себя только в течение короткого времени;
- ваши попытки можно легко распознать с помощью магии.

☐ **Истинное видение**: когда вы **тратите некоторое время на изучение своего противника**, бросьте +Бдительность. На 10+ получите +1 к следующему своему ходу, либо +2 урона к следующей своей атаке против них. На 7-9 вы получаете +1 к следующему ходу.

☐ **Железная рубашка**: когда вы **получаете урон**, вы можете потратить сущность и сократить входящий урон по принципу 1-к-1.

☐ **Охотник на духов**: когда вы **сражаетесь с духом**, вы можете потратить 1 сущности, чтобы игнорировать защиту духа в течение следующей атаки.

☐ **Кунг-фу с пушками**: когда вы **применяете ход *Рок-н-ролл* в ближнем бою**, вы получаете +1 к следующему ходу *Рок-н-ролл* с применением оружия дальнего боя. Аналогично это работает и наоборот. Также, пока вы используете кулак и одно огнестрельное оружие, считается, что вы применяете парное оружие.

КРЕДСТИК (¥¥¥)

КОНТАКТЫ

ЗАМЕТКИ